開田裕治画集
ガンダム編

YUJI KAIDA-GUNDAM- ART WORKS

開田裕治によるガンダムイラスト集結

1982年の「1/100アッガイ」(パッケージ)を皮切りに
これまでに描かれたガンダムイラストを
収録した傑作ガンダム画集
ボックスアートに胸をときめかせた
あの頃の興奮が蘇る

数あるガンダムアートの中で
35年のガンプラの歴史を
彩ってきたボックスアート。
本書を紐解くことで改めて
その歴史の一端に触れることが出来る。

川口克己

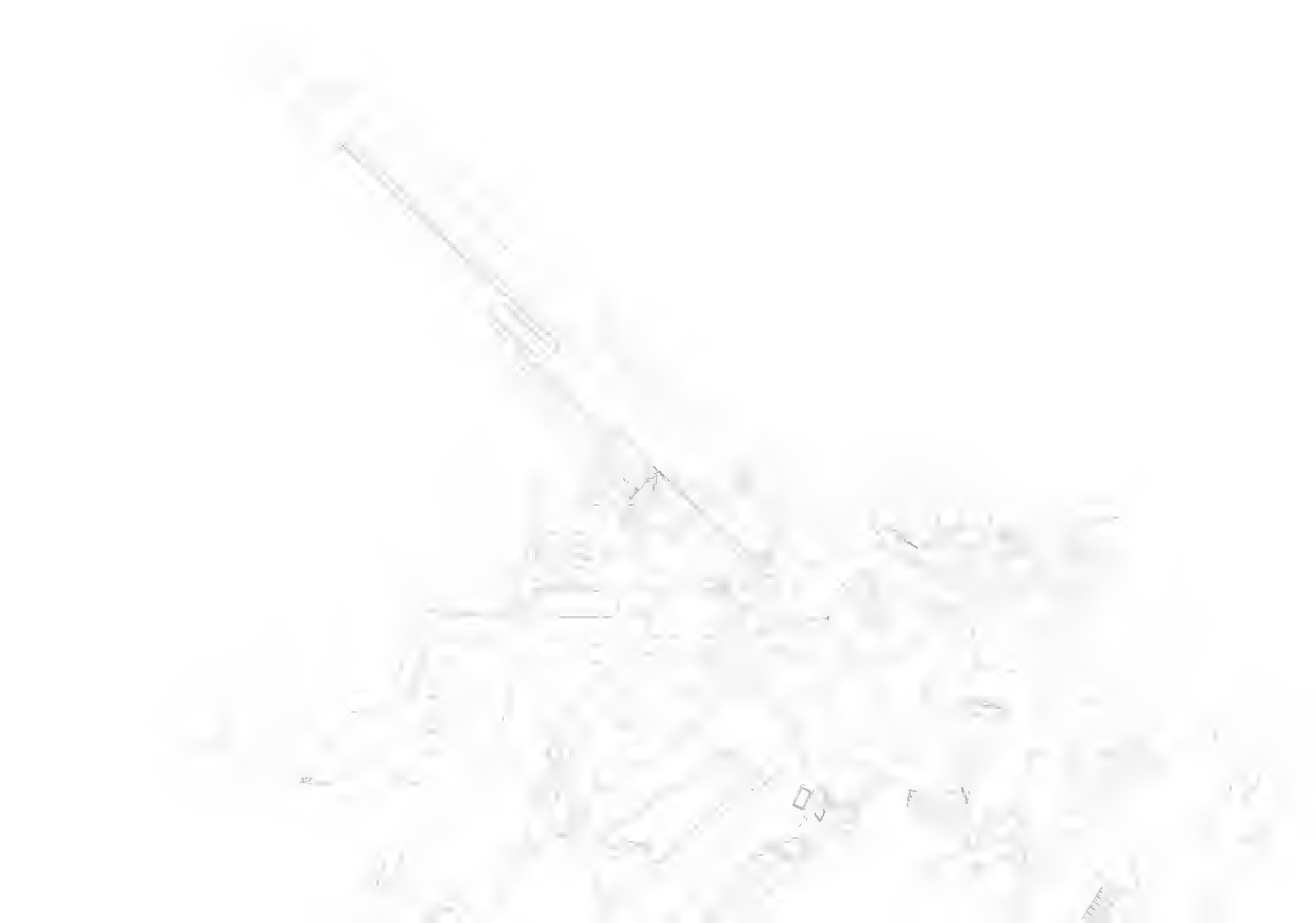
大日本絵画

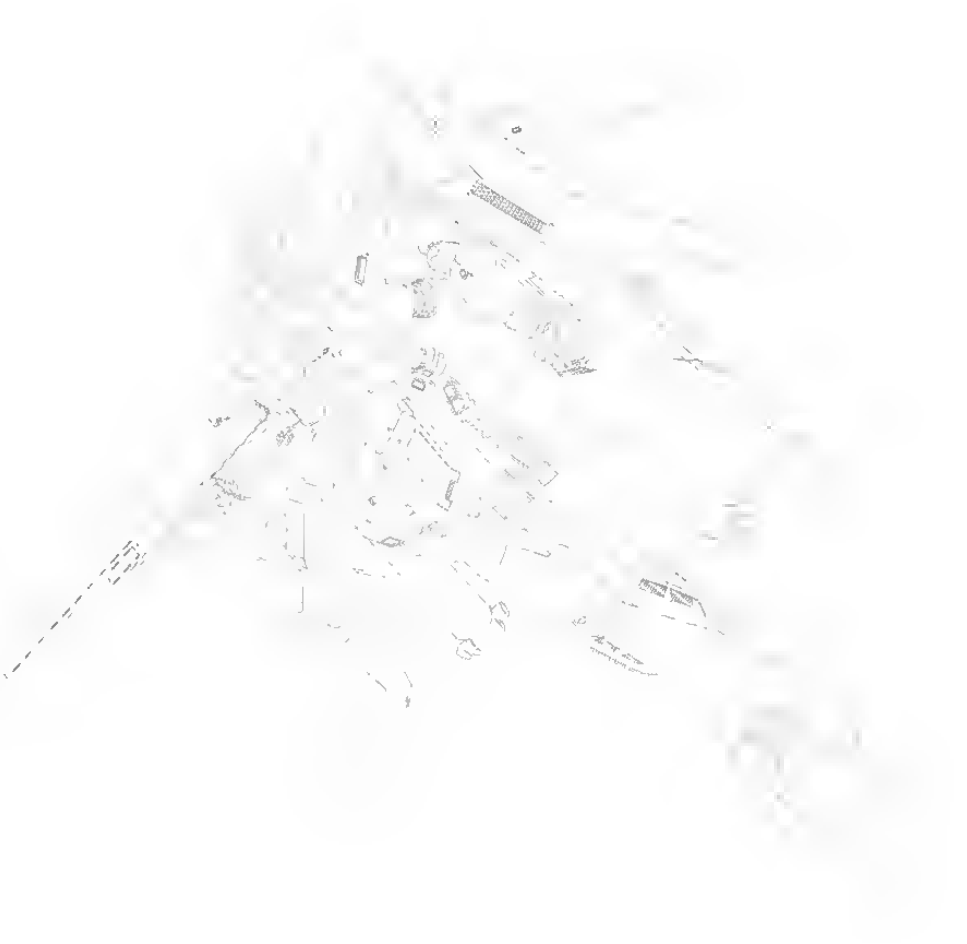
開田裕治画集 ガンダム編

YUJI KAIDA-GUNDAM- ART WORKS

開田裕治画集
ガンダム編

YUJI KAIDA
-GUNDAM- ART WORKS





ISBN978-4-499-23165-7 C0076 ¥3900E

9784499231657

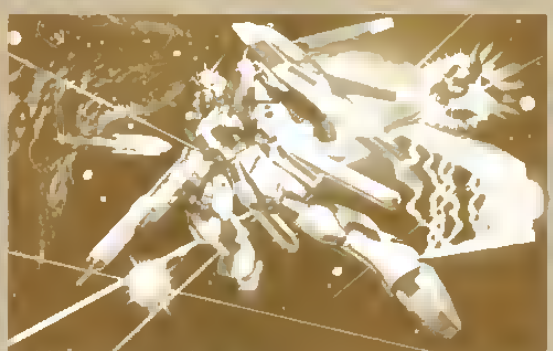
定価（本体3,900円＋税）

1920076039003

開田裕治画集
ガンダム編

YUJI KAIDA-GUNDAM- ART WORKS

105 ボックスアートを中心に点のガンダムイラストを掲載



1/100 MSN-04 アッガイ

004-095
ハッケージイラ
バンダイ編

1982年 時は[illegible]ムのさなか、[illegible]依頼され[illegible] 100[illegible]
[illegible]のキャラス[illegible]か 開田裕治のガンダムデーの原点とも[illegible]

開田裕治画集
ガンダム編

YUJI KAIDA-GUNDAM- ART WORKS

大日本絵画

RX-78

ISBN978-4-499-23165-7 C0076 ¥3900E

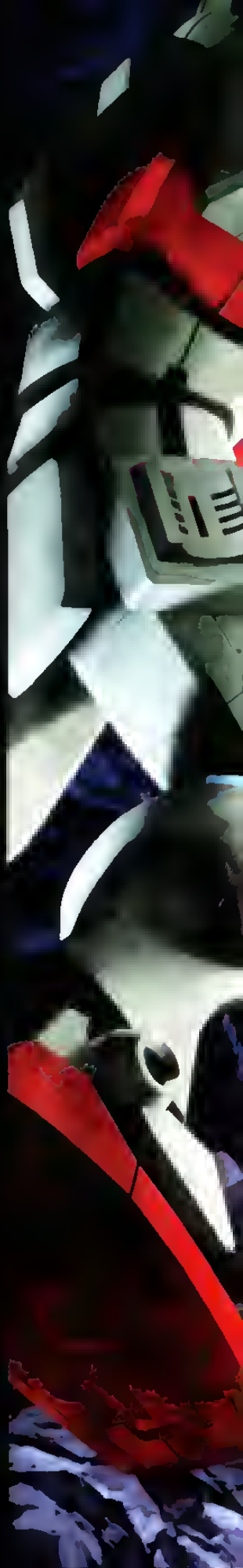
9784499231657

定価（本体3,900円＋税）

1920076039003

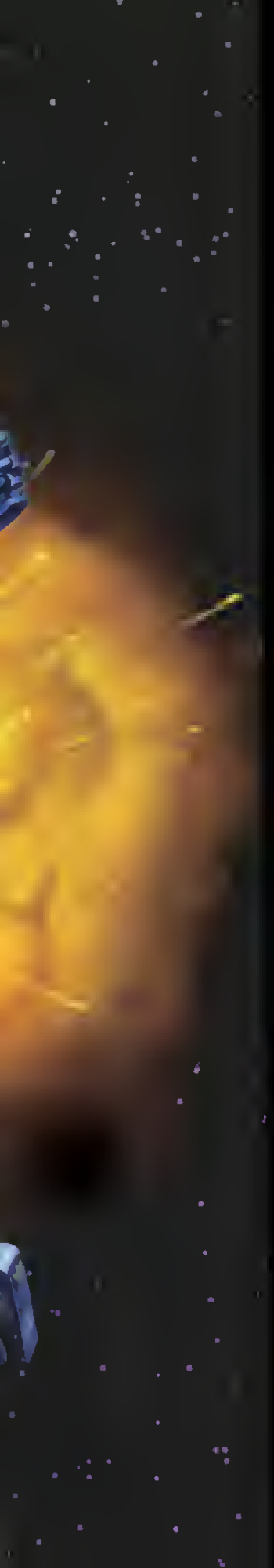
開田裕治画集
ガンダム編

YUJI KAIDA-GUNDAM- ART WORKS



戦慄の爪

06
06

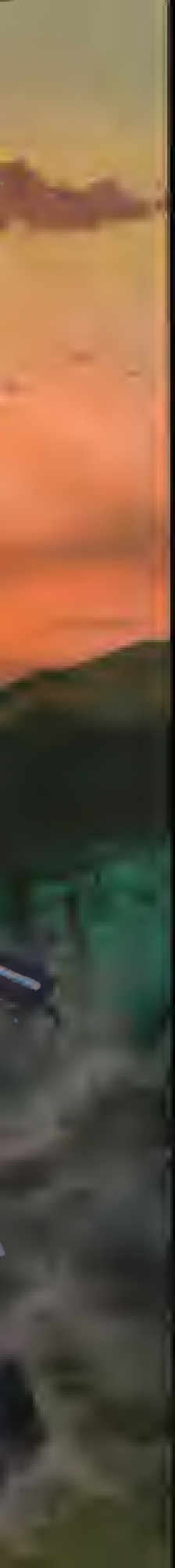


宇宙の戦士

水中の魔爪

無料の壁紙

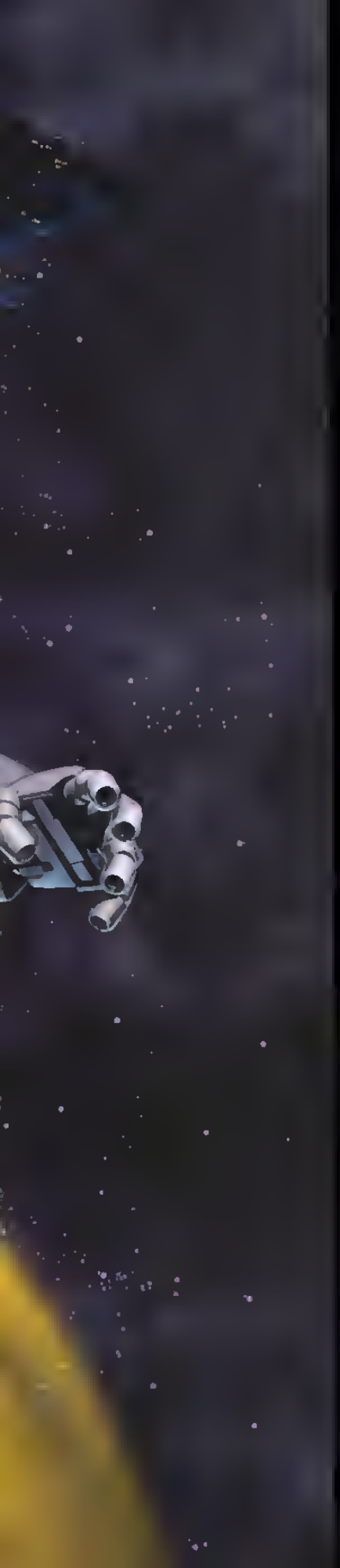
25
25



黒い二連星

降臨の剣士

01-ZG



ジオング

閃断

ケンプファー強襲

急襲のコロニー

ガンダム GP03S 試作 3 号機

ガンダム GP02

01
TITANS

百

A.E.U.G.
010

FAZZ

EFSF

FUNNEL SYSTEM

逆襲のシャア

RGZ-91

ガンダム F91

ガンタンク

24

VS シャイニングガンダム

VS ｜ガンダム

VSドラゴンガノダム

VSガンダムマックスター

パリ / ガムローク

VSボルトガンダム

VSガンダム ゲル

明鏡止水

VSマスターガンダム

マスターガンダム

VS ライジングガンダム

Wガンダム

ヴガノダムゼロ

ガンダムデスサイズ

武者頑駄無摩帝屈

白龍戒駄無

武者頑駄乃統忠

武者素鎧頑駄無

武者全武強頑駄無

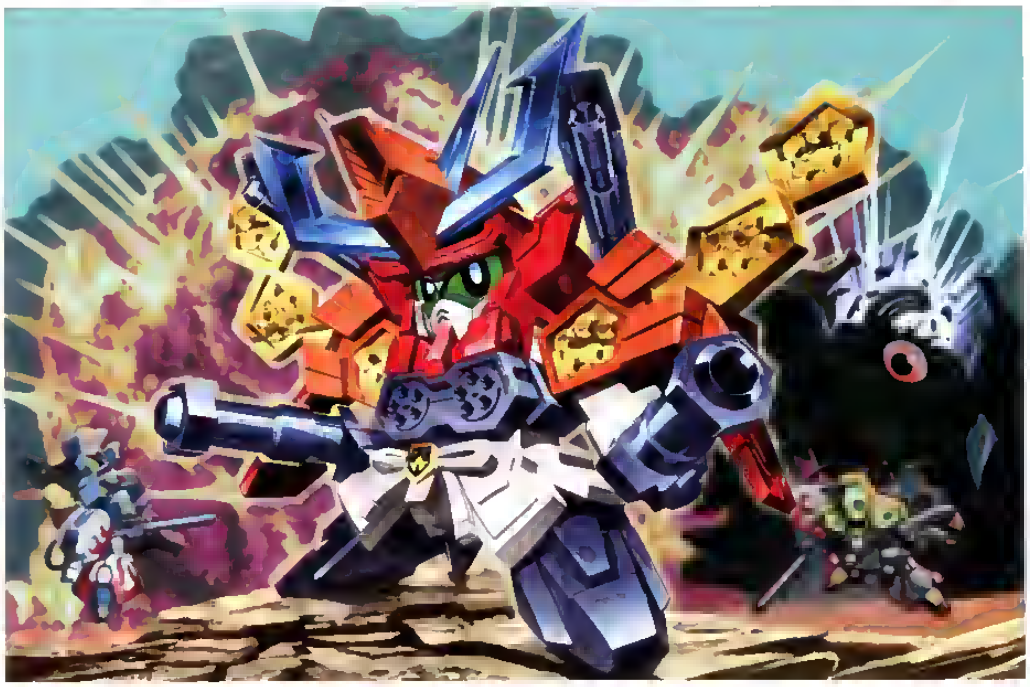
F頑駄無

不動火頑駄無

項駄無大光帝

轟大頑駄無

新生大将軍



紅蓮頑駄無

暴斬頑駄無

大型大将軍

武者ウイングゼロ

BB戦士 GP-01

BB戦士ゼータガンダ

097-104
ハッケージイラスト
コトブキヤ編

ゲーマルク

サザビー

ザメル

ギラ・ドーガ

106 IIF
その他

XXXX イブ・ライダー

栄光の機動戦士達

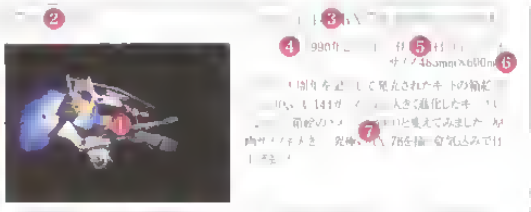
夕陽のＶガンダム

開田裕治画集 ガンダム編

イラスト初出一覧

ここからは本書に掲載されているイラストに関して
開田氏からいただいたコメントを紹介。
どのような思いを込めて描かれたのか、
そしてイラストに秘められた
意外な事実などをご堪能あれ。

■初出の見方



COVER カバーイラスト

私が描いたガンプラの箱絵からキャラクターを切り出してコラージュしました。お気に入りのMSや人気の高いMSなど11点を切り抜いて、大きくしたり小さくしたり加えたり外したり、描き上がった絵を使ってもう一度新しい絵を描くような気持ちで、どうやればカッコ良く構成できるか、楽しみながら悩みました。

004-104
ハッケーシイラスト

004-005

HG 1/144 RX-78 ガンダム(バンダイ)

1990年2月12日　使用画材 リキテックス
サイズ485mm×600mm

ガンプラ十周年を記念して発売されたキットの箱絵です。初代の1/144ガンダムから大きく進化したキットということで、箱絵のイメージもがらりと変えてみました。原画サイズも大きく、究極のRX-78を描く意気込みで仕上げました。

006-007

MG 1/100 MSM-07S シャア専用ズゴック(バンダイ)

2003年10月10日　使用画材 Photoshop

凶暴な爪でガンダムを圧倒する、シャア専用ズゴックの印象的なアクションシーンを描いてみました。P10の最初に描いたガンプラ箱絵のアイデアと同じシャプロー内の設定ですが、20年経って地下基地の描き方も幾らか上達した、と思います。

008-009

MG 1/100 MS-06R-1A ザクII（黒い三連星仕様）(バンダイ)

1999年4月12日制作　使用画材 Photoshop

全工程をPhotoshopで描き上げたリアルタイプモビルスーツの箱絵第一弾です。まだデジタル作画になれていない頃の作品で全体に色調が沈み込んでいたため、今回の画集収録に当たって補正を加えました。

010

1/100 MSN-04アッガイ(バンダイ)

1982年8月31日　使用画材 リキテックス
サイズ400mm×283mm

私が最初に描いたガンプラの箱絵です。イラストレーターとしての経験が乏しく作画技法も未熟で試行錯誤の最中だったので、この画筆に収録された他の箱絵とは用具や技法が違ってます。アッガイ本体は図解の仕事などで使い慣れたエアブラシを使って描きましたが、背景のシャプロー基地内部をどう表現すればよいのか悩みました。

011

MG 1/100 MSM-03 ゴッグ(バンダイ)

2003年5月24日　使用画材 Photoshop

大西洋辺りの海底をイメージしたイラストです。未来の兵器であるモビルスーツと過去の戦争の遺物とを組み合わせて、ロボットアニメでありながら普遍的な戦争を描いた「機動戦士ガンダム」らしさを狙ってみました。

012

MG 1/100 RX-77-2 ガンキャノン(バンダイ)

2001年11月15日　使用画材 Photoshop

「機動戦士ガンダム」のガンキャノンというと、最初は頼りなかったけど後半それなりに頑張ってくれた、という印象がありましたので、背景を激しいバトルが繰り広げられる最終回辺りの宇宙にしました。

013

MG 1/100 RX-79[G] 陸戦型ガンダム(バンダイ)

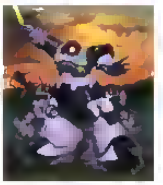
2000年4月3日　使用画材 Photoshop

陸戦モビルスーツ部隊の重厚で恐しい様を描きました。これを描く直前に沖縄旅行をしたのですが、その時に撮影した樹木の写真が背景作画の役に立ちました。

014-015

MG 1/100 MS-09 ドム（バンダイ）

1999年5月11日　使用画材 Photoshop



ジェット ストリーム アタックで突撃する"黒い 連星"アニメの「追撃！トリプル ドム」たとこの場面は夜なので絵が真っ暗くならないように、アニメに拘らず背景を夕焼けとして描いたのですが、「アニメに合わせて下さい」と修正依頼があり やむなく夕陽を消して夜っぽい空に描き直しました。この画集では修正前の夕焼け背景版を収録しています

016

MG 1/100 MS-05B ザクI（ランバ・ラル専用機）（バンダイ）

2000年7月5日　使用画材 Photoshop

配備されたばかりの最新兵器 しかも自分専用の機体に搭乗し意気揚々と記念写真に収まった という設定です。

020

MG 1/100 BB-79K ボール（第08MS小隊版）（バンダイ）

2005年4月22日　使用画材 Photoshop

無理やり武装させられて戦場に担ぎ出され、やられ役部隊みたいな非道い扱いの戦闘用ボールですけど、このK型は「第08MS小隊」で登々とサクと渡り合う大活躍を見せてくれました。

022

MG 1/100 RX-78NT-1 ガンダムNT-1（バンダイ）

1999年7月30日　使用画材 Photoshop

1/144に描いたアレックスとは趣を変えて、チョバムアーマーをフル装備してロールアウトしたばかりの姿を描きました。背景の組立工場は私のオリジナル設定です

024

1/144 MS-18E ケンプファー（バンダイ）

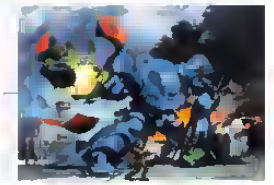
1989年5月29日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

コロニーに突如現れた異形のモビルスーツ 実に怪獣映画的で私好みなシチュエーションです 背景の街並みは 実は描いた当時住んでいた四谷辺りをそのまま描いてます 一番左の建物が私の部屋があったマンションです

026-027

1/144 MSM-03/C ハイゴッグ（バンダイ）

1989年2月3日　使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

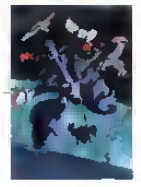


サイクロプス隊の 一員として 連邦軍基地のジムを圧倒する姿を描きました。長い腕に大きな肩アーマーを持った異形のモビルスーツの、悪魔的に狡猾なアクションを1枚の絵に収め、どこまでリアルに描けるかに腐心しました。

028

1/144 MS-09RII リック・ドムII（バンダイ）

1989年5月8日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm



ムを一撃で破壊するリック・ドムIIのパワフルさを描いてます このころはスペースコロニーを描くのが楽しくて ことある毎に背景に描いてますね。

025

MG 1/100 MS-07B グフ（バンダイ）

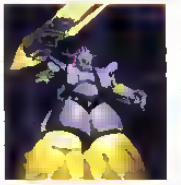
2000年8月25日　使用画材 Photoshop

ザクとは違うのだよザクとは！の名台詞が鮮烈だったグフですが、今あらためてデザインを見直すと 大きく曲がった両腕の角やマシンガンになる指など、モビルスーツ以前のアニメロボットデザインの名残が感じられます。

029

MG 1/100 MSN-02 ジオング（バンダイ）

2002年6月11日　使用画材 Photoshop

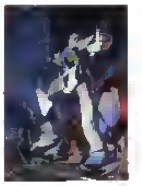


偉い人には分からない不要な脚を取り払ってスカートの中が全てロケットノズルというジオングの潔さを強調するべく 下からのアオリで描いてみました

021

1/144 RX-78NT-1 ガンダムNT-1（バンダイ）

1989年7月14日　使用画材 リキテックス
サイズ500mm×350mm



この機体の特徴である腕に仕込まれた90mmガトリング砲とチョバムアーマーの 部が見えるように描きました。背景のコロニー内壁を放射状に配置して構図に広がりを持たせました 街の様子とかあれこれ想像しながら内壁の街灯りを描く作業が楽しかったです

023

1/144 RGM-79GS ジム・コマンド宇宙用（バンダイ）

1989年6月14日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

ジムがソーマッセルでザクを撃破する勇姿を描きました その他大勢のやられ役に終わることが多い量産機ジムですが、箱絵の中では主役です。

029

1/144 MS-06FZ サク改（バンダイ）

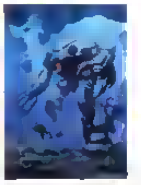
1989年3月28日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

スペースコロニーを侵略する巨大なモビルスーツの恐怖、逃げ遅れた市民の目線で、ライフルのマガジンを換装するザクと 瞬間が合ってしまった瞬間の恐怖を描いています。背景のコロニー内壁の裾にこちら側で起こっている大火災が反射して真っ赤に染まっています

028

1/144 MSM-07/E ズゴック E（バンダイ）

1989年2月3日　使用画材 リキテックス
サイズ500mm×350mm

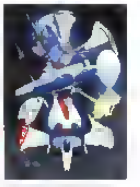


海底を描くとどれも同じような構図になってしまいがちなので、氷山の隙間から見え隠れする海底の海底を描いてみました。ダイバーを配置して大きさが分かりにくいモビルスーツの巨大さを強調しています

030

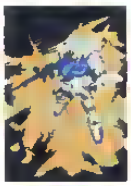
1/144 RX-78GP01-Fb ガンダムGP01宇宙仕様（フルバーニアン）（バンダイ）

1991年11月19日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm



最大の特徴である両肩の大型バーニアの形状が分かり易く見える構図にしました 同時にキットに含まれるコア ファイターIIも大事なポイントなのでしっかり描いてます。

1/144 RX-78GP03S ガンダムGP03ステイメン（バンダイ）



1992年4月10日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

これも背面のバーニアが特徴的なので見下ろす角度で描きました。箱絵ではコロニー内部の色調が緑っぽく変えられ噴射光まで加えられていたのでビックリしました。

1/144 RX-78GP02A ガンダムGP02サイサリス（バンダイ）

1991年9月1日　使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

当時は箱絵ではキャラクターの全身を見せることが暗黙の了解事項でしたが、商品化されたキットの箱絵では上半身のみに大きくトリミングされてしまいました。

MG 1/100 MS-14A ゲルググ（アナベル・ガトー専用機）（バンダイ）

2002年12月26日　使用画材 Photoshop

「ソロモンの悪夢」の異名を持つアナヘル　ガトーの専用ゲルググ。連邦のモビルスーツ部隊を壊滅らしながらこちらに肉迫してくる恐怖感が出るように描きました

MG 1/100 MSN-00100 百式（バンダイ）

2001年1月制作　使用画材 Photoshop

このMG百式はゴールドメッキ仕様とバリュートンステム付きの　極製が発売されたが、私が担当したのはメッキ仕様のキットでしたので、ゴールドのメッキが部分映えるように描きました

MG 1/100 MS7-010 ダブルゼータガンダム（バンダイ）

1999年10月28日　使用画材 Photoshop

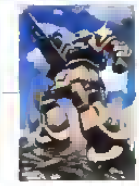
背景にガンダムMK-II、Zガンダム、百式を描きました。

1/144 AGX-04 ガーベラ・テトラ（バンダイ）

1992年5月8日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

実はガンダム試作四号機として開発されていたが　諸事情によりジオン軍の統党特力に移籍したという複雑な経緯を持つモビルスーツ。特徴的な背中の角のようなシュノルム　ブースターを見せるため、やや下つむき加減の角度で描きました。

MG 1/100 MS-06F2 ザクII F2型（連邦軍仕様）（バンダイ）



2002年8月16日　使用画材 Photoshop

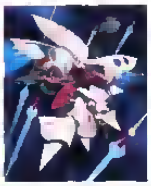
廃墟となった巨大施設にロケットブースター噴射させながら降り立ったF2サクです。サクシリーズの機体は何度か描いていますが、これが　番良く描けたのではないかと気に入っています。

MG 1/100 RGM-79Q ジム・クゥエル（バンダイ）

1999年10月6日　使用画材 Photoshop

戦が終わり、量仕された市街にテつムム　クゥエルです。キットの箱はこのイラストより縦長なので、左側の後ろ向きの機体がトリミングされて大部分が隠れ てしまいました。

MG 1/100　AMX-004 キュベレイ（バンダイ）



2001年7月8日　使用画材 Photoshop

小惑星アクシズを背に闘うキュベレイの紫下のボディカラーを強調して描きました。両肩のフレキシブル・バインダーにもスラスターが付いているのを見せて、キュベレイの高機動性を強調しています。

MG 1/100 FA-010A FAZZ（バンダイ）

2001年8月5日　使用画材 Photoshop

最大の特徴である大型のハイパー　メガ　カノンを強調しています　ほぼ真っ白な機体のため絵として色彩が寂しいので背景に黄色いビーム光を加えました

MG 1/100 RX-93 ニューガンダム（バンダイ）

2000年11月11日　使用画材 Photoshop

背景の地球もしっかり描き込んであるのですが、手前のνガンダムでほとんど隠れてしまいました。デンクル作画に不慣れな頃はこうした無駄を度々やってしまいましたが、そうして描いた地球の作画データを別のイラストに転用できるのもデジタルの強みです

MG 1/100 RX-93-ν2 Hi-νガンダム（バンダイ）

2007年2月1日　使用画材 Photoshop

大型キットでしたので気合を入れて描きました。ファンネルのエフェクトが目立っているのは、この絵のような放電効果がキットの特殊パーツで再現されているからです。出渕裕デザインのHi-νガンダムが美しく描けた、私のお気に入りのイラストです。

MG 1/100 MSN-04 サザビー（バンダイ）

2000年5月30日　使用画材 Photoshop

シャア専用機の中でも私が　番好きなのがこのサザビーです。真っ赤な機体色が最大限に美しく映えるよう、背景など工夫しました

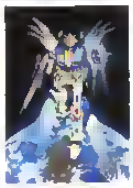
MG 1/100 RGZ-91 リ・ガズィ（バンダイ）

2001年4月26日　使用画材 Photoshop

Zガンダムの簡易型量産機として開発された機体なから、大型火器を装備したハックパックはなかなかに魅力的でした。やはり大艦下癌は男子の憧れですね。

047

1/100 ガンダムF90- Vタイプ(バンダイ)



1991年9月21日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

両肩両脚の冷却フィンや可変速ビーム ライフル、ビーム シールドなどの新機構を盛り込んだ実験機 F90シリーズでは最強の機体なので地球を背景に堂々と構えて頂きました。

048

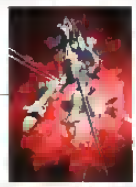
1/100 ガンダムF90増装ウェポンセット(バンダイ)

1990年9月21日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

背景にF90の様々なバリエーションを描いてこの機体の特徴である換装システムを印象づけています。F90のシリーズではこのノーマルタイプとPタイプ、Lタイプ Vタイプの4種類の箱絵を描かせて頂きました。

049

1/100 ガンダムF90II- Lタイプ(バンダイ)

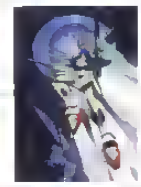


1991年10月21日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

大きなロングレンジライフルを装備した長射程仕様のF90です。背景には狙撃で撃破される戦艦を描きました。

050

1/100 ガンダムF91(バンダイ)



1991年2月1日　使用画材 リキテックス
サイズ500mm×350mm

「機動戦士ガンダムF91」は「機動戦士ガンダム」を産み出した富野由悠季、安彦良和 大河原邦男の 人が再集結した期待の新作でした。その主役に相応しく強くて美しくて凛々しとしたガンダムを描きました。

051

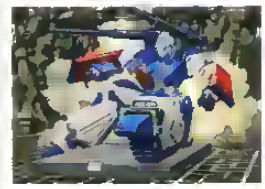
1/100 F71 Gキャノン (バンダイ)

1990年11月22日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

ヨーロッパ戦線をイメージした戦場です。Gキャノンカ曲面の外を指さすことで、物語的な膨らみのある構成にしてみました。

052-05

1/100 RXR-44 ガンタンクR-44(バンダイ)



1991年1月21日　使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

ガンタンクの変形途中を見せたかったので、博物館に保存されていた機体がロイ・ユングの手によって起動する途中の様子を描きました。

054

1/100 XM-07 ビギナ・ギナ(バンダイ)

1990年11月28日　使用画材 リキテックス
サイズ500mm×350mm

ガンプラの箱絵史上、いやキャラクターモデルの箱絵の中でもおそらく唯一だと思うほぼ左右対称な構図のイラストです。今では有り得ないですが、当時も良く了解してくれたと思います。

055

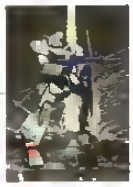
1/100 XM-01 デナン・ゾン(バンダイ)

1990年12月24日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

背景のスペースコロニーを横倒しの角度で描いてみたのですが コロニーのミラーの位置から考えて太陽は真っ直ぐ横方向にあることになります デナン ゾンを照らし出している光が真横からなのはそういう理由からなのです。

056

1/100 RGM-109 ヘビーガン(バンダイ)



1991年3月1日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

ヘビーガン部隊が展開するコロニーが大型ビーム兵器に直撃され、そのビームが内壁の断層を貫いてコロニー内部に噴出しているという極めて危機的な状況を描きました

057

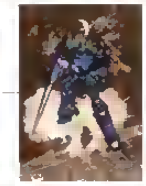
1/100 XM-06 ダギ・イルス(バンダイ)

1991年3月6日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

このF91のシリーズでは、メインのモビルスーツを目立たせるため、背景をモノトーンに描いています これはウルトラセブンのレーザーディスクノフトのジャケットイラストでも効果的だった手法なのです このイラストでは背景のデナン・ゾン部隊の装様さがモノトーンに描くことでより際立ちました

058

1/100 XM-05 ベルガ・ギロス(バンダイ)

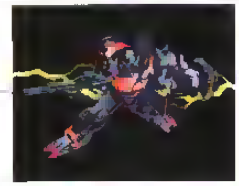


1991年2月15日　使用画材 リキテックス
サイズ500mm×350mm

デザインを見て親兄をまとったようなモビルスーツたなあという印象を受けたので、背景に三日月を置いて少し時代劇っぽくまとめて見ました。

059

HG 1/100 ZM-S06G ゾリディア(バンダイ)



1993年10月20日　使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

キットの箱が横長なのでどうやって全身を見せるか工夫しました。

059

HG 1/100 LM111E03 ガンブラスター (バンダイ)

1993年7月19日　使用画材 リキテックス
サイズ590mm×483mm

ガンイージとしてのイラスト依頼だったのですが、キットの製品名はガンイージの高機動タイプ、ガンブラスターとなっていました。なので箱絵のガンイージに 枚のフィンが付いた高機動バックパックは描かれていません

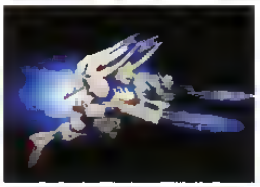
060-06

HG 1/100 LM312V04 ヴィクトリーガンダム(バンダイ)

1993年2月26日　使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

ガンダムの特徴である大型の楯は、戦闘態勢にあるガンダムを正面から描こうとすると必然的に身体を隠してしまうので扱いに困るのですが、ビーム シールドとは違けて見えるのでそういう問題とは無縁でした。

063 HG 1/100 LM312V04+SD-VBO3 Vダッシュガンダム(バンダイ)



1993年6月13日　使用画材 リキテックス
サイズ483mm×591mm

ノーマルのVタイプヘッドとヘキサタイプヘッドのどちらかが選択できるキットでしたので、箱絵には両方のタイプを描きました。

064 1/144 GF13-017N3 シャイニングガンダム(バンダイ)

1994年2月22日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

「機動武闘伝Gガンダム」はガンダム同士が闘うというアニメでしたから、1/144サイズのシリーズではバンダイからの提案さ「モビルスーツ同士の格闘を描く」というのを共通テーマにしていました

065 MG 1/100 GF13-017N3 シャイニングガンダム(バンダイ)

2002年4月13日　使用画材 Photoshop

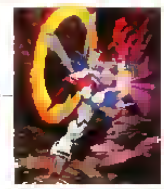
「俺のこの手が光って唸る お前を倒せと輝き叫ぶ」必殺！ シャイニングフィンガー!!」のポースが作れるクリアパーツが付いたキットですのでこの様な絵に。王者が構える王道のポーズですね。

066 1/144 GF13-017NJII Gガンダム(バンダイ)

1994年8月20日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

「モビルスーツ同士の格闘を描く」という縛りで描いてますが　勿論箱に入っているキットはメインの一体だけなので　相手役のガンダムはあまり目立つようには描けません　また、向かい合って闘っているとしても、正面を向いている手役のガンダムを隠しては駄目なので毎回構成に苦しみました。

067 MG 1/100 GF13-017NJII Gガンダム(バンダイ)



2001年10月14日　使用画材 Photoshop

今だったらこの絵はもっとパワー溢れ出す感じで光りや放電のエフェクト等を入れまくって描くでしょうね。

068 1/144 GF13-011NC ドラゴンガンダム(バンダイ)

1994年4月5日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

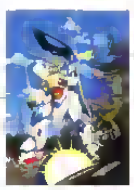
世界各国のお国柄を大胆に盛り込んだガンダムデザインは大河原邦男さんの独壇場でした　出来ればノーベルガンダムやオーデルガンダムも描いてみたかったです

069 1/144 GF13-006NA ガンダムマックスター (バンダイ)

1994年4月15日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

ガンダム同士が向かい合って闘っている構図ばかりではどれも同じような絵になってしまうので、マックスターのダイナミックなパンチを生かすアクションポーズを考えてみました。

070 1/144 GF13-009NF ガンダムローズ(バンダイ)



1994年4月30日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

これは数ある「お国柄」ガンダムの中でも名デザインだと思います。特にマントをアレンジした肩のノールは秀逸。立ち姿もフランスの貴公子然としていてとても美しいです

071 1/144 GF13-013NR ボルトガンダム(バンダイ)

1994年5月26日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

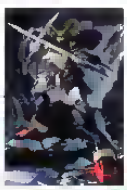
ボルトガンダムにはアクションポーズよりもコサックダンスを踊らせたかったです

072 1/144 GF13-021NG ガンダムシュピーゲル(バンダイ)

1994年6月19日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

ユニークなデザインの多い「Gガンダム」の中では最もガンダムらしいデザインのガンダムシュピーゲル。両腕には巨大なシュピーゲルブレードを装備され　他の機体に較べて格闘性能が明らかに高そうです。

073 MG 1/100 GF13-021NG ガンダムシュピーゲル(バンダイ)



2002年7月12日　使用画材 Photoshop

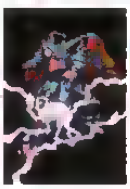
シュピーゲルのデザインにはストイックな武士の面影が有ります。腕組に於いても手数を出さず、静止状態から　瞬の斬撃で敵を仕留めるスタイルが似合います　足元の水に波紋を加えてそうした緊張感のある戦闘スタイルを演出してみました。

074 1/144 GF13-001NHII マスターガンダム(バンダイ)

1994年7月10日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

新宿都庁を背景に描きましたが、やはり身近な現実の風景の中に巨大ロボットが居る情景は燃えますね、

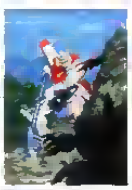
075 HG 1/100 GF13-001NHII マスターガンダム(バンダイ)



1994年7月20日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

赤いウイングゲールトを展開したノーマルモードが再現できるキットでしたが、箱絵には地味すぎるので派手な大破天竜拳のポースを描きました。

076 1/144 JMF1336Rライジングガンダム(バンダイ)



1994年11月6日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

ヒロイン、レイン・ミカムラが搭乗する機体なので、ビームマシンガンでは無くヒートナギナタを振るわせました。

077 1/144 JDG00X デビルガンダム(バンダイ)

1994年12月8日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

ビギナ・ギナだけかと思ったら、これもかなり左右対称な構図でした。左右対称で正面に構えることで、デビルガンダムの異様な威圧感を表現しています。

078 HG 1/100 XXXG-01W ウイングガンダム(バンダイ)

1995年3月20日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

このシリーズの箱絵は、別紙に描いたそれぞれのガンダムの特徴的な部分のイラストが、白抜きの背景部分に合成されるというデザインになっています。このウイングガンダムにはバード形態で飛翔する姿をモノクロイラストで描き下ろしています。

079 HG 1/100 XXXG-00W0 ウイングガンダムゼロ(バンダイ)

1995年5月24日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

Wガンダムのイラストは、それぞれ照明の位置や強さを変えてモビルスーツの巨大さや重量感を引き立たせる照明効果を考えて描きましたが、パッケージではデジタル処理されてしまったようでその効果はあまり出ていませんでした。

080 HG 1/100 XXXG-01S シェンロンガンダム(バンダイ)

1995年4月27日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

箱絵では、シェンロン(神竜)の名に相応しく龍の形に変形した右腕が背景に合成されました。

080 HG 1/100 OZ-13MS ガンダムエピオン(バンダイ)

1995年9月11日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

これも背景の合成用に、双頭の竜のような形のモビルアーマー形態を描きました。背景に描いたそれぞれの変形機構は、メインの人型形態を目立たせるために単色で描いています。

081 HG 1/100 XXXG-01D ガンダムデスサイズ(バンダイ)

1995年5月31日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

このシリーズは私の仕事環境がアナログから徐々にデジタルに移行していた時期のイラストで、このガンダムデスサイズの発展型であるガンダムデスサイズヘルでは、背景に合成される盾のイラストを試験的にPhotoshopで描き上げています。

082 モビルスーツ戦国伝 武者頑駄無(バンダイ)

1989年9月6日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

大河原邦男さんがデザインしたモビルスーツ戦国伝版「武者頑駄無」の箱絵です。キットでは前垂れの部分は一体成形でしたが、SDキャラをリアルに再構成するというこのシリーズのコンセプトに従って実際の戦国鎧と同じ構造に描きました。

083 モビルスーツ戦国伝 武者仁宇頑駄無(バンダイ)

1989年10月29日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

敵拳をリアルに描いたガンダムが2頭身のデフォルメキャラクターになるだけでも充分キツイのに、それが鎧武者姿になり、更にリアル等身の巨大ロボットに戻ってしまうという、一体どれだけ捻るんだというこのシリーズですが、そんなガンダムをリアルに描くのはとても快感でした。

084 MG 武者頑駄無摩亜屈(バンダイ)

2010年4月13日　使用画材 Photoshop

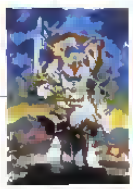
オリジナルの武者頑駄無摩亜屈をPS2のゲーム用にカトキハジメさんがリファインしたガンダムです。先のシリーズ三点は全てアナログ制作でしたが、十年振りの武者頑駄無は全てデジタルで仕上げました。爆発や放電などの派手な効果は時代の要求ですが、デジタル作画の威力が発揮される表現でもあります。

085 モビルスーツ戦国伝 武者頑駄無摩亜屈(バンダイ)

1989年9月19日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

死屍累累の戦場を悠然と歩く武者頑駄無摩亜屈。死屍累累といっても血の流れないモビルスーツですから、夕陽で大地が赤く染まるイメージを描きました。

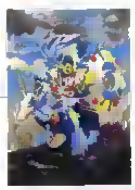
086 SDガンダムBB戦士No.097 白龍頑駄無(バンダイ)



1991年12月7日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

コミックボンボン誌上で連載されていた「新SD戦国伝 地上最強編」に登場した白龍、青龍、赤龍の三体の武者頑駄無をそれぞれの愛馬と共にキット化したシリーズの第一弾です。

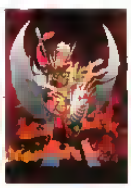
087 SDガンダムBB戦士No.098 青龍頑駄無(バンダイ)



1992年2月12日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

アナログ時代に描いた大部分の箱絵は、特別な場合を除いてロボットのポーズや背景設定など自由に決めて描いていたのですが、SDガンダムのシリーズはバンダイでは無くキャラクターデザインを担当したレイアップからの依頼で、デザイナーである今石進さんが描いた詳細なラフを元に箱絵を描いています。

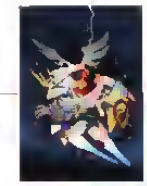
087 SDガンダムBB戦士No.099 赤龍頑駄無(バンダイ)



1992年3月3日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

SD頑駄無をリアルに描く場合でも、ラフや設定に無い線を加えたりはせず、照明効果や質感の表現でディフォルメなのに存在感があるという線を狙って描いています。また背景はこちらの自由に設定出来たので、原作のイメージに沿った世界を描き込んでます。

088 SDガンダムBB戦士No.101 武者衛府弓銃壱頑駄無(バンダイ)



1992年4月3日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

背景に描いたのは武者衛府弓銃壱(エフキュウシュウイチ)が活躍する「新SD戦国伝 地上最強編 第一章」の敵である大蛇飛駆虫(オロチビグサム)です。

088 SDガンダムBB戦士No.102 武者激闘頑駄無(バンダイ)

1992年5月4日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

背景に描いたのは大蛇飛獣(巨虫の配下であるも尾大(バウンドック)　敵に気圧されながらも反撃の手を止めない激闘頑駄無(ヘビーガンダム)

087 SDガンダムBB戦士No.103 武者全武装頑駄無(バンダイ)

1992年5月28日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

前作弓新壱、激闘頑駄無と協力して大蛇飛獣(巨虫)に立向かう全武装頑駄無(フルアーマーガンダム)の勇姿

089 SDガンダムBB戦士No.105 仁王頑駄無(バンダイ)

1992年7月20日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

背景は原作とは無関係に、仁王頑駄無(ニオウガンダム)に似合ってカッコいいと思う情景を描いています

089 SDガンダム BB戦士No.106 不知火頑駄無(バンダイ)

1992年7月24日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

「新SD戦国伝 地上最強編」より紹旭頑駄無の隣近、不知火頑駄無

090・091 SDガンダムBB戦士No.107 頑駄無大光帝(バンダイ)

1992年8月18日
使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

集結した九人のBB戦士達によって封印が解かれ復活した頑駄無大光帝　そのパワー溢れる勇姿を描きました

092 SDガンダム BB戦士No.110 轟大頑駄無(バンダイ)

1993年1月7日　使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

背景はレイアップ作成の線画が合成されるためイラストでは描いていません

SDガンダム BB戦士No.120 新生大将軍(バンダイ)

1993年9月20日　使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

これも背景は線画なのでイラストでは描いていません。

093

SDガンダム BB戦士No.188 聖頑駄無(バンダイ)

1998年7月13日　使用画材 Photoshop

背後に描いた忍び装束の聖星頑駄無が、手前の武者形態に一瞬で変身する様子を描いています

SDガンダム BB戦士No.189 紅蓮頑駄無(バンダイ)

1998年8月3日　使用画材 Photoshop

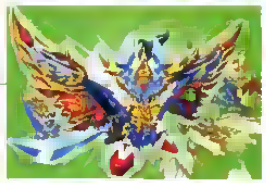
両肩の火炎粉砕弾(フレアミサイル)をフル展開し、肩の上の高可動狙撃砲(ムーバブルスナイパー)や腰の腕装剛刀陵(アームストロングキャノン)を構えた殲滅撃装陣形態(ファランクスモード)を描いています。

SDガンダム BB戦士No.190 駆斬頑駄無(バンダイ)

1998年9月1日　使用画材 Photoshop

デジタルによる制作を始めた頃の作品で、またマシンが非力だったため作品のファイルサイズが10.4MBしかありません。最近の作品だと絵絵より遥かに小さなカードのイラストでも200MBを軽く超えてしまいます

094 SDガンダム BB戦士No.191 天星大将軍(バンダイ)



1998年9月30日
使用画材 Photoshop

武者頑駄無零壱が変化した姿。背景に大星武神と天星大将軍に出世する前の天星将軍零壱を描いています。

SDガンダム BB戦士No.192 武者ウイングゼロ(バンダイ)

1998年12月5日
使用画材 Photoshop

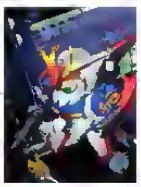
武者ガンダムシリーズ第十一作、『ムシャ戦記 光りの変化編』に登場する羽丸こと武者ウイングゼロです。

095 SDガンダム BB戦士No.193 ガンダムGP01Fb(バンダイ)

1999年1月8日　使用画材 Photoshop

この画集に収録したイラストの中では最も初期のデジタル作品です　絵の具を使ったアナログ作品とPhotoshopを使ったデジタル作品にはそれぞれ長所短所がありますが　仕事としてイラストを描く場合の使い勝手の良さでは断然デジタルに軍配が上がります

095 SDガンダム BB戦士No.198 ゼータガンダム(バンダイ)



1999年7月1日　使用画材 Photoshop

パソコンによる作画で助かる事の一つは、同じものを繰り返し描くのが凄く楽な事です　背景のコロニー外壁のような構造物を描く時にはとても重宝します

097 1/220 PMX-003 ジ・O(コトブキヤ)

1989年7月8日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

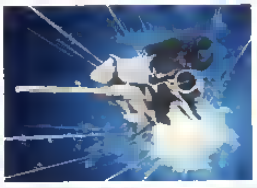
コトブキヤのガンダムのキットで最初に手掛けた箱絵です。ガンダムのキットはバンダイ製品だけだと思っていたので依頼が来た時はビックリしました。

098 1/144 AMX-015 ゲーマルク（コトブキヤ）

1989年10月29日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

バンダイ製のプラモキット箱絵とは差別化するため、バンダイキットでは無い構図を選びました

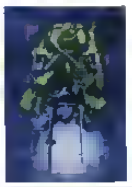
100-101 1/220 RX-78 GP03ガンダムデンドロビウム（コトブキヤ）



1994年2月3日　使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

このデンドロビウムのデザインを初めて見た時はその大胆さに仰天しました、まさか後にイラストを描くことになろうとは。

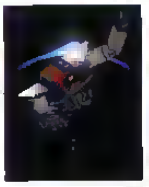
104 1/100 AMS-119 ギラ・ドーガ（重装型）（コトブキヤ）



1990年11月7日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

上下左右の無い宇宙空間でモビルスーツが全方位を警戒しながら闘うのであれば、この様に一機が対象な姿勢でペアを組むのが良いのではないかと考えて描きました

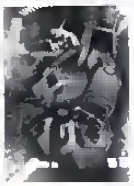
106 ガンダムTシャツ（バンダイ）



1998年10月15日　使用画材 Photoshop

黒地に鮮明なカラーのイラストをプリント出来る新技術を使ったガンダムTシャツ企画として依頼を受けたイラスト「黒＞宇宙＞漂うモビルスーツの残骸＞「機動戦士ガンダム」のラスト」という連想で描きました。

108 ガンダム ネットワーク オペレーション（バンダイ）



2005年1月21日　使用画材 Photoshop

海外で発売されるゲームのパッケージとして、鉛筆画風な表現でガンダムを描いて欲しいという、ちょっと変わった依頼で描いたイラストです、モノクロですが鉛筆の線を重ねたイメージにするためかなり大きなファイルサイズの作品となりました。

模型情報 1985年7月号表紙（バンダイ）

1985年6月18日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

これも「模型情報誌」の表紙用の描き下ろしです　マラサイはこれ　一枚しか描いてませんが、好きな機体なので機会があればまた挑戦したいです。

112-113 ポスター（バンダイ）

1995年11月15日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×728mm

多数のキャラクターが一堂に会しているイラストはインパクトはありますが描くのは大変です、模型店やイベント会場などでこのポスターが張ってあるのを何度か観ましたが、当時の甲斐があったなあと嬉しかったですね。

090 1/100 MSN-04 サザビー（コトブキヤ）

1992年12月10日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

背景は尊敬する生頼範義さんの作品集に掲載されていた作画工程の紹介から学んだ　アナログ画ならではの描法で表現しています　広い闇、宇宙は漆黒というイメージを抱いてきましたが、昨今の高性能望遠鏡による光と影の乱舞する変化に富んだ宇宙の映像を見ていると　こうしたアナログな技法こそが宇宙の表現に相応しいと思えてきます

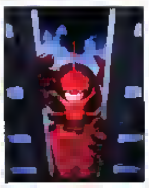
102-103 1/144 YMS-16M ザメル（コトブキヤ）

1992年6月23日　使用画材 リキテックス
サイズ364mm×515mm

磁石のような佇まいのモビルスーツを、まるで山を見上げるような構図に収めました。箱絵では左右が切れミングされています　箱絵を描き始めた頃は箱の縦横比率に合わせたサイズで描いていたのですが、サイズがバラバラだと原画が扱いにくいのでB3などの定型サイズに描くようになりました。

106-115
その他のイラスト

107 シャアザクTシャツ（バンダイ）



1996年10月14日　使用画材 Photoshop

これもTシャツの為に描き下ろしたイラストです、ファーストガンダム第一話で印象的だったザクのコロニー侵入シーンを、シャア少佐のザクに演じて頂きました

109 模型情報 1986年8月号表紙（バンダイ）

1986年7月8日　使用画材 リキテックス
サイズ515mm×364mm

バンダイが発行していた「模型情報」誌の表紙として描き下ろしたイラスト、1986年の8月号に掲載されました

111 JG 1/35 MSZ-006 ゼータガンダム予約者限定ポスター（バンダイ）

2007年12月18日　使用画材 Photoshop

1/35サイズの「ジャンボグレード・ゼータガンダム」の予約者限定ポスターとして依頼を受けたイラストです、デザイン担当より頂いた大まかなラフを元に描きました、

114-115 ジグソーパズル（エンジェル）

1993年5月11日　使用画材 リキテックス
サイズ500mm×710mm

夕陽に染まる作機中のVガンダムのコクピットで　整備兵とパイロットが何やら会話しているという静かな情景のイラストです、ジグソーパズルとして商品化するイラストとして描き下ろしましたので、箱絵では難しい構成のイラストを描きました。

開田裕治インタビュー

「怪獣絵師」が描くガンダムたち

Yuji Kaida Special Interview

1982年に「バンダイ1/100アッガイ」のボックスアートを描いて以来、
今日まで数多のモビルスーツ、モビルアーマーのイラストを描いてきた開田裕治氏
「怪獣絵師」として有名な開田氏は、怪獣とはある意味対極に位置するロボットをどのように描いてきたのか？
当時の思い出を振り返りながら、「ボックスアート」の魅力について伺った

安井尚志氏、加藤智氏との出会いがもたらしたもの

――まずは「カンフラ」のボックスアートをという経緯で描かれることになったのかから教えていただけますでしょうか

開田　学生時代に関西で怪獣映画のファンクラブを作っていたのですが、その繋がりで、亡くなられた竹内博さんが主宰されてた「怪獣倶楽部」というサークルに顔を出すようになったんです。「怪獣倶楽部」はサークルというより永川（竜介）さんや原口智生さん、中島紳介さん等、特撮作品の第一世代の熱心なファンが集まった研究団体で、定期的に集会を持って研究成果を発表していました。僕も何度か夏休みに上京してその集まりに顔を出してメンバーにも加えて頂いたんです。そこで後に編集者になる安井尚志さんと知り合ったんです。安井さんはコミックボンボンの編集などにも関わるようになられて、『プラモ狂四郎』の原作者でもあり、ガンプラブームの仕掛け人のひとりなのですね。ほかにも『ウルトラマン』や『仮面ライダー』など特撮作品の復活や再評価なども仕掛けておられ、八面六臂の活躍をされていました。僕は'76年に卒業して、翌年上京したんですが、当時は安井さんや安井さん同様に編集の仕事などに関るようになった怪獣ファン仲間からカットや図解イラストの仕事を紹介してもらってました。80年代に『ゴジラ』復活の機運が高まってきて、さらに'80年に「宇宙船」が創刊されますが、その表紙が僕のカラーイラストの初仕事なんです。

'81年くらいから「ガンプラ」ブームが始まり、バンダイが次々にガンプラの新製品を出すようになりました。ちょうど'81年に自主イベントで「アマチュア連合特撮大会」という催しを杉並公会堂を借り切って1泊2日でやりまして、僕がこれの仕切りというか実行委員長だったんです。合宿制なので、初日の夜は準備やなんかで全然眠れない。真夏で熱いし、のどは乾くし、腹は減るし。2日間でおにぎりふたつくらいしか食べられませんでしたし、トイレには一度も行かなかった。そんな状況のときに安井さんが合宿所にやってきてバンダイの加藤（智）さんを紹介してくださったんです。おそらく安井さんに箱絵が描ける人を探してほしいといったような相談があったのではないでしょうか。それが8月21日の夜なんですけど、いきなり「ガンダムの箱絵を描いてくださいませんか」と言われ、「宇宙船の表紙をちょっと描いただけなのにいいのかな」と思ったんですが、準備でてんやわんやな状況でしたからまともに判断できずに「やります、やります」と言ってしまったんです。箱絵を描くというのはイラストレーターの憧れの仕事ですし、先輩の小松崎（茂）さんのイラストを見て育った世代ですからね。もし私の精神が正常な状況だったら、箱絵なんてとても描けませんと断わっていたかもしれないですね。

最初の仕事は「アッガイ」でしたが、記録を調べたら、依頼を受けたのが21日の夜で描き上げたのは31日なんですよね。おそらくガンプラの製作スケジュールがかなり切羽詰まっていたのではないかと思います。お引き受けして資料を頂き、すぐに描き始めたのですが、当時は技術的にもあまり自信がありませんでしたから、ここまでなら確実に描けるだろうという技法だけ使って、無理をしないで描き上げました。持っている技術でこれくらいの仕上がりになるだろうということも予測できましたし、新宿の喫茶店で加藤さんに受け渡しをしたのですが、とくにクレームも出なかったのでホッとしました。

加藤さんはとてもおおらかな方で、『模型情報』の編集長もやられてましたが、パッケージデザインなども取り仕切られていて、仕事もやりやすかったですね。どういうイラストを描くかについてもほとんどこちらにお任せでした。懐も深くて、ほとんど素人に近いイラストレーターがやった無理を受け止めてくださって。静岡の御自宅に遊びに行ったこともあります。最近はお目にかかれる機会も少なくなっていたのですが、去年亡くなられてしまって本当に残念です。

――箱絵を描く際にどのような資料をもとに描かれたのでしょうか

開田　当時の資料は図面とアニメの設定書で、あとになってレジンキャストで抜いたテストショットなどをいただけるようになったんですが、そのあとに請ける「聖戦士ダンバイン」などは、アニメが始まる前に仕事を請けてますから、設定をいただいて、世界観を想像して描くしかなかったですね。

アナログイラストとCGイラストの分岐点

――そのころの描き方というのは怪獣寄りだったのでしょうか

開田　当時はイラストを描き始めてまだ間がなかったので、どういう描き方が自分に合っているかわからなかったんです。描くたびに技法が違う。絵の具は基本的にリキテックスですが、筆も違うし、描くボードも紙も毎回違うし、描き方も描く順序もすべて手探りでした。

アッガイは、エアブラシを使って描いています。当時は筆でロボットを綺麗に描く自信がなかったのですが、エアブラシを使えばわりと誰でも綺麗な絵が描けますからね。だからアッガイはエアブラシで描いて、背景は筆で描いて、その質感の違いでMSが目立つようにと考えて描きました。

その後、泥縄式ですけれども、箱絵の仕事やイラストの仕事をしながらテクニックを磨いて行きましたね。先輩イラストレーターの技法を見ることも勉強になりました。当時、生頼範義さんの画集が出て、そこに描き方の手順が解説してあったんです。それを見てずいぶん勉強させていただきました。ガンプラブーム真っ最中のころはアッガイくらいしか描いていないんです。その後、『仮面ライダー』のオートバイのミニシリーズとか、怪獣のプラモシリーズの特撮コレクションがスタートして、「戦闘メカ ザブングル」を2点ほど描かせて頂き、その後番組だった『聖戦士ダンバイン』ではメインで描かせていただきました。だから『ガンダム』を描く人とはちょっと違う流れのプラモ箱絵を描いていたんです。

アッガイ以降、『ガンダム』の箱絵を描くようになったのは'89の『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』とか、'90の『機動戦士ガンダムF91』のフォーミュラシリーズのあたりからですね。だから『機動戦士Zガンダム』といったメインストリームのほうはほとんどやっていないんです。フォーミュラシリーズまではHGやMGといったカテゴリーは無かったんですが、確かMGがスタートした頃からだと思いますが、プラモの設計がCADを使って行なわれるようになり、そのデータで箱絵に描くキャラクターのポーズを決めて、それを線画データの形にしたものが下絵として用意されるようになったのです。当時はバンダイでもパッケージについていろいろな考えがあった

いきなり「ガンダムの箱絵を描いてくださいませんか」と言われ「『宇宙船』の表紙をちょっと描いただけなのにいいのかな」と思ったんですが「やります、やります」と言ってしまったんです

ようで、アニメーターに影の付け方を発注して、「こういう風に描いてください」というものもありました。アニメの影とモビルスーツをリアルに描く箱絵の影は根本的に違いますので、さすがにそのときは「それは描けません」とお断りしましたが。

そのころからバンダイでも箱絵もガンダムビジネスの重要な要素としてマーケティング戦略に沿ったトータルなパッケージデザインが行なわれるようになってきたのだと思います　それ以前にもパッケージの担当者からイラストの内容について提案があったり、シリーズ毎の方向性の指示があったりはしましたが、原則的にイラストの内容はイラストレーターに任せてくれていました。今では考えられないような角度から見上げたり、見下ろしたり、石橋（謙一）さんが描かれた箱絵にはキャラクターを真上から描いたイラストもありましたからね。モビルスーツのポーズがあらかじめ線画で用意されるようになっても、背景の設定や光りの当て方など、演出的な部分はイラストレーターの裁量でしたから、アニメの世界観など取り入れてドラマ性を盛り上げたりしていました。

アナログとCGの分岐点はいつくらいだったのでしょうか

開田　'95年にMGのガンダムをCADで設計したデータが送られてきて、「これをAdobe Photoshopで加工して絵にならないか」という依頼があったんです。そのころには僕のほうでもCGの環境ができていたので、「やりましょう」ということになって。でもいろいろあって結局僕の絵は使われなかったんですけどね。僕の絵は背景なしで真っ白たったんですが、実際のパッケージは工場でメンテナンスしているような感じのものになりました。

開田さんが最初にCGの環境を整えられたのはいつでしょう

開田　最初が、'92年に買ったMacIIfxだったんですが、またイラストを仕上げるのには非力で線画を描くことくらいしかできなかったんです。線画を調整して下絵の構図を決める作業をデザインスコープでやっていたんですが、この作業がPCを入れることで楽になりました。プリントした下絵を鉄筆でボードになぞって転写し、それに沿って絵を描くという手順で描いていました。だから当時の僕の絵を見ると線のところにへこみがあるんですよね。そうすると絵の具を重ねていっても線が消えないんです。

当時はどのようなクラフィックソフトを使われていたんでしょうか

開田　PainterとAdobe Photoshopです。PCを買ったときに両方買ったんですが、僕はどうしてもPainterになじめなくて、新しくなるたびにバージョンアップしていったんですが、とうとう一度もつかえませんでした（笑）。

当時のCGソフトやMacはかなり高価だったと思うのですが……

開田　そうですね。型落ちしたMacIIfxとはいえ、初期投資にかなりかかりました。だから度胸がいるんですね。絵の具で十分描けているのにCG環境に手を出すというのは。加藤直之さんがその当時コンピュータで絵を描くことを先駆的にやっていらっしゃって、いろいろとお話をうかがいました。でもパソコンを使ったことのない人間に、パソコンを使うメリットを伝えることは難しいですね。Macで絵を描くようになった当初、僕のMacの師匠はヒゲのプラモ怪人こと故小澤勝二さんでした。小澤さんは新しい物好きで、当時は相当Macに入れあげてましたから知識も豊富で、何度もMacやAdobe Photoshopのトラブルから救って頂きました。

絵の具で描くのは絵を豊かにする上では大いにメリットがあるのですが、とにかく始末が大変で。部屋は汚れるし、絵の具は乾く。リキテックスは乾くと取れないんですよ。絵の具の管理も大変だし、そういうメリットを考えるとCGで描くのが圧倒的に楽ですよね。何より原画をいちいちやり取りしなくていい。メリットは後から何度でもやり直しができる点ですね。絵の具で描いてしまうと大きく直すことができないわけですが、コンピュータで描けばいくらでも直せるわけですよ。実際、箱絵でも納品してから十数回やり取りしたこともあります。相手がとことんこだわる場合は、納品した後にいろいろと出てくるわけですよね。それもわかるからこちらも修正することを前提で描いています。だからどこかで誰かが止めてくれないとキリがない。締め切りという神様が止めてくれるか、どちらかが諦めるまで終わらない。まぁそれは特殊な例ですが。デジタルになったらアナログには戻れないですよね。仕事でやるとなると、「ここの部分が設定と違う」となった時に直せないと仕事にならない。コンピュータならそれができるし、再利用もできますから。絵画として考えるなら、絵の具で描く方が表現的にもいろいろとできるんですけど。

最初にCGで描かれたものはなんでしょうか

開田　プライベートで描いたのは『ウルトラセブン』に登場するポインターの絵ですね。これが'96年でした。'95年にPowerMac8500を導入して、やっと絵が描けるようになりまして。今見るとかなり小さなサイズしか扱えなかったんですが。ガンプラで最初に描いたのは1/100のガンダムデスサイズヘルで、背景に盾があるんですが、これをCGで描いたのが最初です（諸事情により未掲載）。すべてをCGで描いたのはBB戦士の彗星頑駄無（P93）が最初です。SDではなくリアル等身を初フルCGで描いたのがMGのMS-06R（P8）です。ガンダム以外だとEVA初号機あたりから描いてます。

当時周りではどれくらいの方がCGで描かれていたのでしょう

開田　加藤さん以外ではあまりいませんでしたね。僕と同じ大学で、同じくらいに東京に出て来た増尾（隆幸）君がそれまで漫画やイラストを描いたりデザインの仕事をしてらしたんですが、ある日「これからはCGだ」ってルーデンスという会社を立ち上げて、今では3DCGの第一人者です。

箱絵を描かれているときにほかの作家と情報共有されたりしたんでしょうか

開田　全然ありませんでした。孤独な作業です。石橋さんの先鋭的な絵に影響を受けたりはしましたが、ほかの人がどんなものを描いたかは模型屋に行って見ていました。描いて納品した後は反響とかはまったく返ってきませんし、納品するときに担当者に「いいですね」と言ってもらってそれでおしまいでした。今のようにネットやSNSもありませんでしたし、モデラーとか模型業界の方ともあまり交流が無かったので、最初の10年は反応とかをまったく知らずにやってました。バンダイからメカ関係をまとめた画集が出てそれで反響がポツリポツリと貰えるようになったくらいです。ただ、たまに模型誌の作例で僕の描いた箱絵をそのまま作ってくださることがあって、そういう時に「あ、ウケてる」と思ってうれしかったですね。

ロボットの質量、物質としてある魅力を描く

90年代初頭のHGのパッケージアートを見ると黒バックが多いですが、これは開田さんのほうで決められていたんでしょうか

開田　バンダイさんから指示があったか覚えていないんですが、HGやMGシリーズ、あるいは新しいシリーズ作品の場合は他とはテイストを変えたいという希望が僕にも担当にもあって、こちらから黒バックにしたいという提案をしたかもしれません。バンダイから細かな指示が来るようになったのはもっと後なので、僕のほうから言い出したのかな。HGのRX-78ガンダム（P4）の箱絵はまさに描きたかったものを描いた感じです。広い宇宙空間を飛んでて、闇に溶け込んでいくようなガンダムですね。これまでの箱絵でこういう絵を描いたことがなかったんです。

HGガンダムはイラストから横だったのも画期的でした

開田　縦に置くとどうしてもポーズが似通っちゃうんですよね。HGガンダムは新設計によるリアルなガンプラでしたので、箱絵も今まで誰も描いていない、巨大ロボットに乗って宇宙空間で闘うことの孤独や恐怖、そこまで伝えられるようなリアルなガンダム、そしてカッコいいロボットの絵を、これまで見たことない構図で描きたかったんです。当時巨大ロボットの絵をリアルに描ける機会は、箱絵くらいしかなかったんですね。大人のモデラーが楽しむAFVとか艦船模型とか、そういう箱絵のタッチでロボットを描いて見たいという意気込みだったんですよね。ガンプラもリアルな方向に向かって進化してきましたから、箱絵もリアルさを追求する方向に進んで行くのが当然だと思っていました。

箱絵の縦横は決まっているのでしょうか

開田　今はもちろん決まっているんですが、当時はどうだったかな。最初に横位置で行きますと言われたのは『パトレイバー』の箱絵で、『パトレイバー』のシリーズは'89年から01年と二回描いているんですが、'01年からWXIII版イングラム2号機まで描いた三作品は横位置で統一されていました。立っているレイバーをどう横にしようかと考えて、立て膝にしたり脚を河に沈めたりいろいろ考えました。箱のサイズ自体は事前に教えてくれたので、そのときに縦横の話はあったとか思います。最初のころはサイズに合わせた縦横比で絵を描いていたんですが、画稿のサイズがバラバラだと整理するときに面倒なので、定型サイズの紙に余裕を持たせて描いて、デザイナーさんにトリミングしていただくようになりました。

0080　シリーズだとハイゴックだけ横位置の絵ですか

開田　これは当時珍しく、こういう絵を描いてくださいとラフを渡されたんです。このころは初代の加藤さんから二代目の江上さんに担当が変わられていました。

アクションしている絵は珍しいですね

開田　僕は、アニメのキャラクターキットの箱絵はセル画の平面的なアニメーションの絵とプラモデルという実在する立体物の中間にあるものだと思っているんです。セル画の平面的な絵と動きで表現されたロボットがもし実在して、目の前に立ったらどれくらいの威圧感や存在感があるのかが伝わるような絵を描きたいんです　派手なアクションも良いのですが、アクションに目が奪われて巨大なロボットの存在感が薄くなるのは嫌なんですね。ロボットの質量、物質としてある魅力を描きたいんです。それが宇宙空間にある異物感というか、あるいは現実的に僕らのいるような街に立っていたらもの凄い衝撃性があると思うのです。ガンダムやザクといった存在そのものの魅力をつかみ取りたいんですね。

異物感とおっしゃっていましたが、それは怪獣イラストも同様なのでしょうか

開田　そうですね。僕の絵の基本が怪獣なんですよ　怪獣的な恐ろしさ、巨大さ、おそれといったものを感じたい。怪獣が好きなんでついついロボットも怪獣的に描いてしまうんです。スクリーンの中で、巨大な怪獣が存在するのを子供のころから見て育っていましたので、ロボットでも身長17mくらいあると言われれば、どれくらいの大きさなのかな、本当にいたらすごいよねと思ってしまいます。今ではお台場に実物大のガンダムがありますが、突っ立っているだけでも、存在感がある。それを絵で描きたいんです。

ボックスアートの中に描く物語

ガンプラのパッケージはメジャー作品だけに制約も多そうですが、独自の解釈で描かれる部分というのはあるのでしょうか

開田　例えばRX-78で歪みの無い直線部分って、ビーム・サーベルの柄とアンテナだけだと思っているんですよ。それ以外はすべて緩やかなカーブを描いていないと人間型をしているロボットとしておかしいと考えていたんですね。当時はCADのデータが足の先も真っ直ぐだったり、顔もアニメの印象とは違っていたりすると自分で納得がゆくまで貰ったCADの線画を直して、それでOKをもらってから色を塗るという流れだったんです　でもだんだんそういう微調整が要らなくなってきたんです。最近のプラモデル設計の技術とセンスの進歩は素晴らしくて、ほとんど直すところが無くなってきた。CADのままなぞってもカッコいいガンダムができるようになってきたんです。ただ、直すところはまだあって、たとえば手は、指を全部動かすように作っているので、巨大ロボットの手としてはおかしいとか、腕を上げた時に見える脇の下もプラモデルのような構造をしているわけじゃないと思うんですよ。そういった部分を、「ここはこういう風にしたほうがいいんじゃないか」と線画段階で相談してOKを貰って描くわけです。ポーズを大きく変えることはありませんが、細かなところは手を加えていますね。模型も同じ考え方で手を入れるんじゃないでしょうか。

MGのようなハイディテールなものはそのままでも開かす持つと思いますが、アニメの設定を基に描かれるもので開かす持たないというようなものはどのようにされましたか

開田　それはもうアニメ設定のイメージで描いていました。プラモデル用の図面を見てもただの設計図面ですからイメージできないんですよね。だからアニメーターさんの描いた絵や、ムックの絵を参考にしてました。安彦（良和）さんの描かれたガンダムは衝撃的でしたね。こういう風に描けるといいなぁと思ったり、ただ立っているだけなのになんでこんなにカッコいいんだろうと。そういうものを参考にしていました。

MSを描かれる際にほかに重視される点は?

開田　物語性ですね　ドラマのある絵を描きたかった。そういう要素はどこかに加えたいと思ってました。

そういったものが上手くできたと思うものは?

開田　「0080」はとくに上手くいったと思います。ちゃんとアニメを見て描くことができたし、ぶっ

僕の絵の基本が怪獣なんですよ
怪獣的な恐ろしさ、巨大さ、畏れといったものを感じたい
怪獣が好きなんでついついロボットも怪獣的に描いてしまうんです

ちゃん（出渕裕氏）に電話して「ここどうなってるんだろう」とかいろいろ相談して描きました。いろんなMSがありますがそれぞれに違う舞台をうえてやりたいと思っていました。それとコロニーを背景に持ってくるのが好きで、人の営みとか、コロニー内壁に展開する街並みをあれこれ想像しながら描く作業がとても楽しかったです。下手すると主役のMSより背景のコロニーに時間がかかっていたりします。あとザク系は装甲の質感を描いているのが楽しかったですね。時間があればいつまでも描いていたいと思ってました。光の当て方で質感のでる角度や影の落ち方が変わるのがおもしろくて　今のようにCADでポーズを指定されるようになっても、光の当て方とかはこちらの裁量ですからね。

――そのあとの　1/1　はかなりアーティスティックでしたが

開田　ビギナ・ギナは左右対称のイラストで、僕の描いた箱絵としては唯一ではないでしょうか。女性が乗る機体なので、ちょっと内股に描いています。背後の戦艦（ザムス・ガル）の砲塔の向きがちょっとエロいかなとかそこまで考えて描いてます。光は思い切り寄せて逆にシンメトリ感を崩してます。

ちなみに編集部で人気の高いのはダギ・イルスなのですが

開田　甲冑ものが好きだったんで、ショットランサーが林立しているのを思いついたときは楽しくてしょうがなかったですね。

描いていて楽しいMSはありますか

開田　どちらかといえばガンダム系よりザク系が楽しいですよね。強装甲な感じで。あと、アニメを見ているときはそうでもなかったんですが、描いていて楽しいのは異形のMSですね。MA系というか。やっぱり怪獣っぽいからですかね。ロボットを描く際に手強いのが、複雑なライフルを持っているもの。これはギャラ上げてほしいなぁと言いたくなるくらい面倒で。『スーパーロボット大戦』（バンダイナムコ）のオリジナル機を描いたときは銃があるかないかで全然違いました。あと銃は銃っぽく描きたいというか、プラモデルを作る方でも、銃はパーツの一部ではなくて、人が持つ銃の大型化したものだと考えていると思うんです。全部ではありませんが、敵を狙ってないときはトリガーから指を外したりしています。

背中に大きいパーツを背負うMSなどは？

開田　MSの持っている個性をはっきり見せるということは、商品のアピール上、とても大切だと思います。巨大なバックパックがあれば、やはりそれが目立つように描かないといけないし、そういうことは考えます。それが必ずしもカッコいい訳ではないので、そこは腕の見せどころですが……。あと、箱絵の中では例え量産機でも主役なので、そのつもりで描いています。

メタリックな質感のものを描かれるのは楽しそうですね

開田　楽しいですね。僕はイラストを描く際、奥のものから順番に描いていくんです。ひとつ上手くいくとうれしくなって次にいく。塗り絵みたいですね。高荷（義之）さんのイラストのメイキングを見ると、絵の全体のバランスを見ながら大まかに色を置き、徐々に細部を描かれている様なのですが、私は逆で細部から順番に塗り絵のように仕上げて行く描き方です。リアリズムは麻薬のようなもので、部分をリアルに描けた快感を一個ずつ積み重ねて絵を完成させて行くのです。

日常へと浸食してきた
機動戦士ガンダム　というアニメの魅力

今回掲載されるイラストでとくにお気に入りのものはありますか

開田　先ほどもお話ししたHGのガンダムですね。箱だとトリミングされてますが、宇宙空間を広く描いて宇宙空間で戦うって怖いだろうなという気持ちを表現しています。ここで死んだら宇宙に飛ばされて、何もないのと一緒になってしまうと考えると孤独な戦いなんだろうなと。

HGのガンタムはプロポーションもよくて、初めて作った時に驚きました

開田　『ガンダム』のプラモデルはそもそもそれまでのロボットモデルからひとつ抜きんでた完成度だったんですが、HGやMGは、それがさらにレベルの高いホビーとしての模型世界に踏み込んでいった企画だと思います。普通なら過去のモデルを出し続けるのでしょうが、それを捨てて、さらに高みを目指すという姿勢がうれしかったし、それにふさわしい絵を描かないといけないと思ってました。だから箱絵でもアニメの線を基本にしつつ、ずいぶんディテールアップしてます。大河原さんが描かれたイラストにいろいろなディテールが追加されたものがあったので、そういったものを参考にしました。でも闇に溶けていくという描写が絵の具だと難しくて、製作にとても時間がかかりましたね。

機動戦士ガンダム　という作品についてはどのような印象でしたか

開田　我々の世代だとその前の『宇宙戦艦ヤマト』も衝撃的でした。それは僕の好きなSFとアニメという要素が一緒になっているという嬉しさがあったからなんですが、『機動戦士ガンダム』はさらに一歩進んで、僕らのいる世界とつながっている部分までアニメが踏み込んできた。僕らが日常感じている、出会いとか別れとか辛いこととかそういうことがドキドキする感じで描かれているというのは第1話から感じましたし、MSのデザインも今までにないもので、「これが僕が見たかったものなんだ」と認識しました。毎話終わるたびに、「こんなことをアニメでやっていいのか」と呆然とするというか、アニメって楽しくてワクワクするだけのものではなかったのか、ワクワクはするんだけど、こっちに切り込んでくるような感じで、見終わった後気軽に「おもしろかったね」なんて言えないような切迫感がありましたね。そのあともシリーズが続きますが、僕としては富野監督が描きだす作品とこちらの期待がズレていく感じがあって、『機動戦士ガンダム』のようにのめり込んで見ることはなかったですね。やはりファーストのインパクトが強すぎたんでしょうか。

では最後に画集を買われた方へのメッセージをお願いいたします

開田　僕は子どものころからプラモデルの箱絵を見て育ってきました。見たことも無い巨大な軍艦や空を行く飛行機、戦地を駆ける鋼鉄の戦車。プラモデルの箱絵からイメージを広げることのおもしろさを教えられたんですね。箱絵は雑誌の口絵などと違って、ちょうど額装されて飾られた絵のように、絵の世界そのものと向かい合わせてくれる形の絵なんだと思います。パッケージ化された小宇宙を見ているような魅力があると思いますし、そういう絵を描けることがうれしく、僕が描いた箱絵で僕が子どものころに箱絵からもらったインパクトやイメージの広がりを、僕が受け取った何分の一かでも今の若い人に手渡せるならうれしいですよね。

<2015年6月　都内某所にて>

開田裕治画集
ガンダム編

編集　永田洋子（株式会社アートボックス）
執筆・編集　株式会社クリエンタ
装丁　田村 宏（海月スタジオ）
デザイン　竹本章子　奥山 恵（海月スタジオ）
岡崎純二

監修・協力　川口克己（株式会社バンダイ）
株式会社壽屋
株式会社サンライズ
株式会社バンダイ
株式会社メガハウス
（五十音順）

著者　開田裕治

発行日　2015年8月22日 初版第1刷

発行人　小川光二
発行所　株式会社 大日本絵画
〒101-0054 東京都千代田区神田錦町1丁目7番地
URL; http://www.kaiga.co.jp

編集人　市村 弘
企画・編集　株式会社アートボックス
〒101-0054 東京都千代田区神田錦町1丁目7番地
錦町一丁目ビル4階
URL; http://www.modelkasten.com/

印刷　大日本印刷株式会社
製本　株式会社ブロケード

内容に関するお問い合わせ先: 03(6820)7000 (株)アートボックス
販売に関するお問い合わせ先: 03(3294)7861 (株)大日本絵画

Publisher/Dainippon Kaiga Co., Ltd.
Kanda Nishiki-cho 1-7, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0054 Japan
Phone 03-3294-7861
Dainippon Kaiga URL; http://www.kaiga.co.jp
Editor/Artbox Co., Ltd.
Nishiki-cho 1-chome bldg., 4th Floor, Kanda
Nishiki-cho 1-7, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0054 Japan
Phone 03-6820-7000
Artbox URL; http //www.modelkasten.com

©創通・サンライズ
©株式会社 大日本絵画
本誌掲載の写真、図版、イラストレーションおよび記事等の無断転載を禁じます。
定価はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-499-23165-7